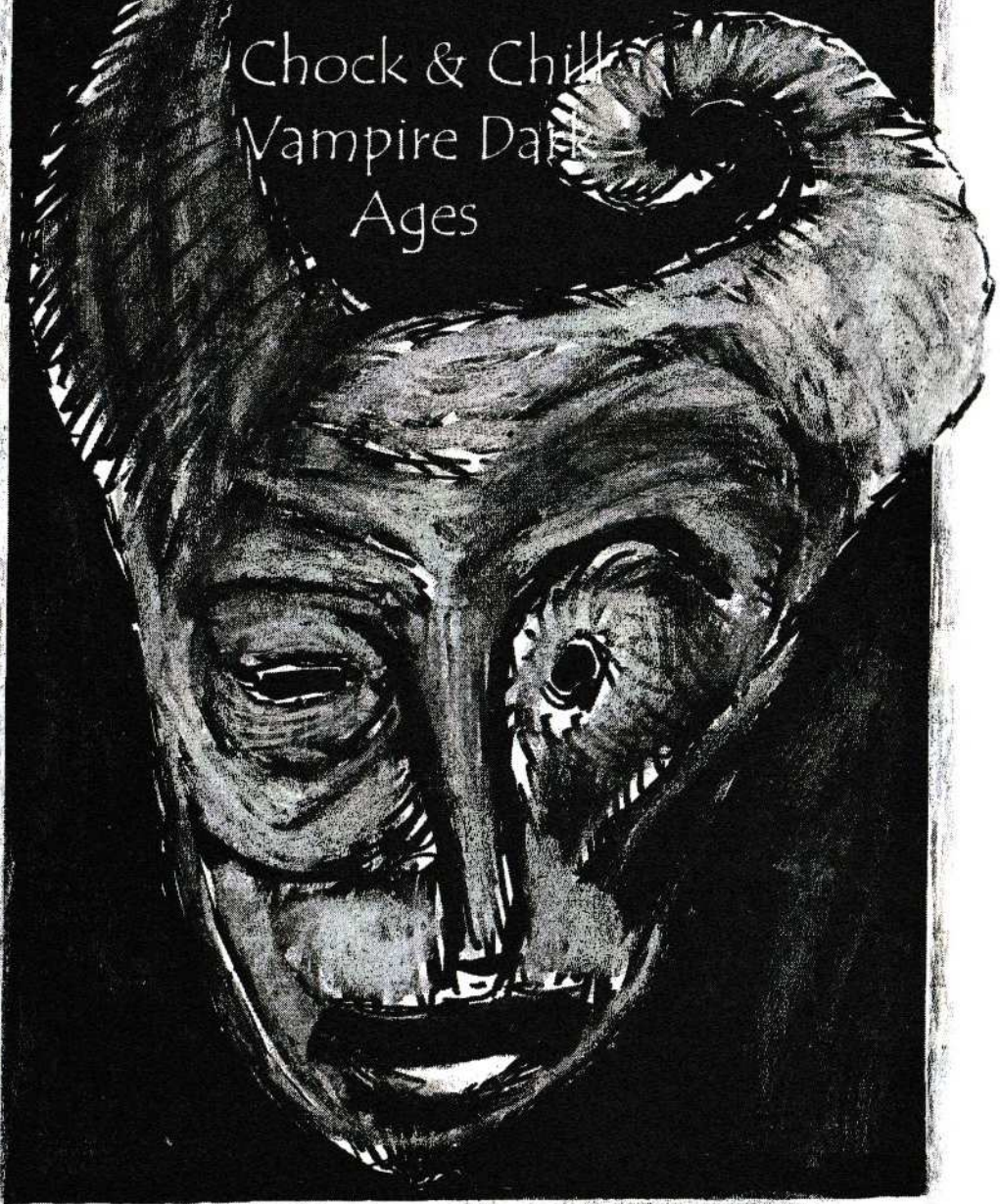


107

# HorrorUm

Chock & Chill  
Vampire Dark  
Ages



Förord

Demonflöjten gjord i ben,  
snidat av älvor.

Melodin spelas och riten är  
fullbordad.

Fram visas Kupala andar.

Till tjänst. Lyder Kupala självt.

Hjärtat pulserar en gång i en  
förlömd tid.

I underjorden finns Kupala, nu  
bara hjärtat av trädets stam,  
vuxit fram.

På heder har ni HorrUm nr 7 i  
era händer. Detta nummer  
innehåller Kupala- grimoiren  
till Vampire dark ages, Kievs  
kalla hjärta och Nattlig resa  
mot yttersta norr. Till Chock,  
varför inte till Chill, finns ett  
preludium.

Ryslig läsning önskar  
redaktionen på åter seende !

HorrUm 7

Kristian Widell

Andreas Arwidson

Robert Jönsson

Pan

## Transylvanien krönikan

### Kampanjmaterial

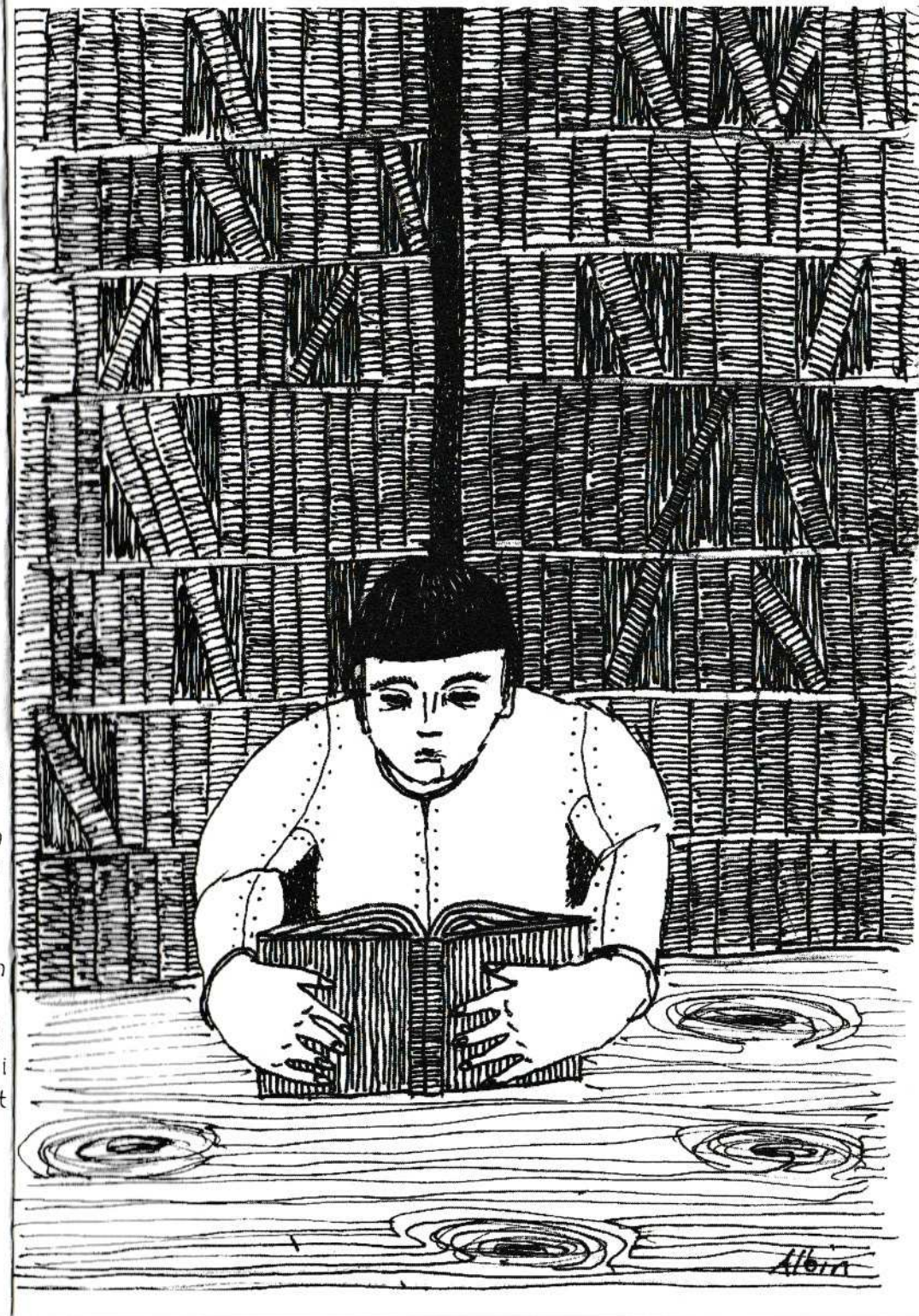
En viss uppsättning material har krävts för att kunna spela Siebenburgen-krönikan.

### Kupala-grimoiren

Boken är skriven av en munk vid namn Nikodemus som samtalat med en klok gumma under sitt forskningsuppdrag att dokumentera den gamla andetron i transylvanien. Denna kloka gumma hade även stora kunskaper i naturväxter som kan användas i mestadels destruktivt syfte eftersom många av växterna är antingen giftiga eller hallucinogena. Hon hävdade att flera av dessa växter påverkats av Kupala. Den kloka gumman ägde förmågan att tala med andar i skogen och kom därigenom i kontakt med Kupalas andar. Munken intervjuade henne men beslöt att inte låtas henne bli bränd som häxa utan gjorde en

omskrivning av det hon berättade. Han lät därför denna, den mest betydelsefulla källan till sin bok förbli anonym tillika som de andra han talade med som gav muntliga bidrag till den bok han skrev. Projektet kom att bli två böcker varav den ena fick titeln *Kupala-grimoiren* och den andra *Tro av fördom*. Båda verken har i stort sätt samma innehåll. Det är dikter som handlar om andarna i skogen och deras kraft över människor, djur och växter. Endel av berättelserna handlar om mänskliga möten med andarna.

I skildringen sägs det att Kupala har ett eget rike under jorden och att hans inflytande i världen är stort. Han har flera horder av andar varav de som styr varje hord är en andehövding som svarar under Kupala. Författaren (munken) nämner i förordet att Kupala kan vara att likna vid en av Lucifers demoner och att i den gamla tron var fruktan mot Kupala stor. Vidare står det att



Kupala kan anta olika skepnader för att därigenom bättre kunna komma i välmening hos den han kommunicerar med.

Kupala-grimoiren innehåller förutom dessa dikter dessutom en ritual som går ut på följande: En sång ska läras utantill och sjungas i skogen, den som utför ritualen ska innan han börjar tända eld på salvia och helst ha en brasa i närheten där salvia brinner, det nämns att Kupala andarna tycker om doften av salvia. Innan sången börjar ska ritualutövaren ha vakat ett dygn och vara på fastande mage. Det nämns att Kupala anden känner igen den vars sinne har öppnats genom långvarig begrundan. Ritualutövaren ska stå innanför en cirkel av stenar som ska vara målade med tecken för beskydd. Genom detta ska Kupala anden frammanas, det tar ungefär en halvtimme och är en monoton procedur. Ritualutövaren står säker inom cirkeln men kan inte befalla demonen men inte heller bli

besatt. Det är här är en öppning för ett samtal med anden och en överenskommelse med den kan göras. Det exempel som ges i boken är att ritualutövaren vill åtskanska sig makt i det mänskliga samhället. Demonen kan gå med på detta men talar om för ritualutövaren att Kupala vill ha tjänster i utbyte. På detta svar följer vanligtvis en motfråga av ritualutövaren i stil med "vad då för gentjänst". På detta svarar

Kupala anden att den vill att ritualutövaren ska lyda den befallning som kommer honom till buds när det är dags. Vad som aldrig nämns i



grimoiren är att i slutändan brukar en samling Kupala andar materialisera sig för att slita sönder ritualutövaren när han minst anar det för att sedan ta med sig hans själ till underjorden. I Boken nämns bara att en person för ett samtal med Kupala anden där han frågar efter vilka andar som finns i skogen. Det var utifrån vad den kloka gumman berättat för munken att hon hade gjort som det skrevs.

Denna åkallan går dock endast att använda mot Kupala andar och inte mot något annat andeväsen. Det tar två veckor att lära sig ritualen som stårt beskiven i boken. För att klara av att utföra ritualen krävs det att ritualutövaren har ephemera 3 ( se Leige, Lord and lakey).

Regelfundering: SL skulle kunna tillämpa en specialregel och låta vampyrer kunna behärska "hedge magic" dvs lägre magi om de får chansen att lära sig det. SL skulle kunna låta en

vampyr som uppnått en viss rang av thaumaturgi kunna utföra denna ritual. Om en magiker som tillämpar hög magi som till exempel spirit-talkers är det deras vanliga pillars som sätter tröskeln för vad de åstadkommer. De behöver inte ens använda denna ritual eftersom deras egen magi är så kraftfull.

### Demonflöjten

Detta är en flöjt som är snidad av ben och besvärjs av en eller flera älvor. Tonerna som spelas på flöjten kan tvinga en lägre ande att materialisera sig. Om den inte kan det så ger den sig till känna på annat vis. Att detta föremål kallas demonflöjt har att göra med att den munk som skrev Kupala grimoiren anser att Kupala andar är ett slags demonväsen och att flöjten är ett redskap för att betvinga dessa. När någon spelar på flöjten krävs det att en riktig melodi spelas. Det går alltså inte att bara blåsa vettlöst i den och

tro att det sätter igång en förtrollning. Flöjtens förtrollande kraft gör att det lägre andeväsendet förlorar sin runda och att den hänförs av ljudet som spelas vilket leder till att den förlorar sitt initiativ automatiskt och den står alldeles stilla. Om den attackerats kommer den dock i fortsatta rundor att försvara sig. Den lägre anden blir annars för en scen "vänligt" inställd och det går att kommunicera med den. Upptäcker den att den blir manipulerad av materiella varelser i detta tillstånd så återgår den till sin natur och eventuellt dematerialiserar den sig. Munken X besökte unseelie-älvaskogen tillsammans med den kloka gumman och fick se vilken förtrollande kraft flöjten besatt. Den ägs numera av en älva som styr denna skog men denna älva är en aning dumdristig och kan tänka sig att byta bort flöjten mot något annat som han anser viktigt. Han kommer dock att ångra sig ganska snart och göra

livet surt för den som håller flöjten i sin ägo och kommer att göra vad han kan för att få tillbaka den bara för att demonflöjten helt plötsligt upplevs som viktig. Kanske finns fler demonflöjter i omlopp.

### Hans, Kupalas språkrör

För länge sedan- få vet hur länge sedan- Låg Kupala i dvala i en grotta i sydkarpaterna. Han hade lämnat sitt underjordiska hov och vistades i sin fysiska kropp på jorden. En magiker tillhörande de messianiska stämmorna tillsammans med

sitt sällskap sökte upp den grotta där Kupala låg i dvala. Innan de nått dit attackerades de av Kupalas andar och blev mycket svårt skadade. Det sista magikern lyckades göra efter att han skurit av Kupala huvudet var att göra en skyddande besvärjelse över Kupalas kropp för att denne inte återigen skulle kunna resa sig. Därefter kom en hel svärm med Kupalas andar och slet magikern i bitar. Dessa materialiserade andar begravde Kupalas hjärta i mullen. Hjärtat slog fortfarande och slår ännu. Magikern hann aldrig rena platsen innan detta skede men han lyckades genom sin magi förhindra Kupala från att materialisera sig. Magikern vars namn var Theodores minne finns fortfarande bland andra messianiska stämmor men ingen av dessa har vilja befatta sig med ett liknande uppdrag som det Theodores utförde.

Ritualen lyckades delvis men eftersom Kupalas krafter är mycket stora så lyckades den

inte helt att utestänga honom. Kupalas astralkropp återvände till sitt hov i underjorden och saknade därefter en fysisk kropp förutom ett groteskt träd som växte upp på den plats där hjärtat pulserar. Detta träd är inte särskilt stort men är förvridet med grenar som tentakler.

I trädet finns en kraftfull Kupala ande som fungerar som en slags befälhavare åt de övriga. Trädet lämnar aldrig sin plats utan är rotat i jorden. Platsen där Kupalas hjärta förmultnade, blev i själva verket ett med jorden och dess mörka inflytande sträcker sig över hela transylvanien. När Kupala går in i en kropp så är hans naturliga hemvist trädet. Annars så har Kupala hittills endast visat sig i syner hos somliga och genom astrala projektioner. De ser då trädet som talar till dem ur en söndring mun. Han har ännu inte funnit någon kropp som är honom värdig och hans intresse för det jordiska är

temporärt och riktar sig till dem som hungrar efter makt. Kupala planerar att ta bosättning i någon av tremeres vampyrer uppe i Ceoris. I sådana fall skulle transylvanien verkligen kunna bli hotat av två mörka makter. Kupalas vill att den utestängande ritualen som älvan igångsatt ska upphävas. I skogen bor ett sällskap Kupala-infernalister. De är helt dedikerade till att tjäna Kupalas sak på jorden. I alla fall vad de tror att hans sak är. De ägnar sig åt en slags mörk bryggarkonst och använder växter och örter som de utvinner ämnen ifrån till sina dekokter. Bland deras dekokter finns en sömndryck som får den som dricker att falla i djup slummer. De har också framställt drycker som ger styrka, som förlamar och som ger svåra hallucinationer. Deras bryggarkonst är svår att särskilja från alkemi. Enligt deras kosmologi tjänar Kupala som ståthållare åt de infernaliska makterna som påverkar transylvanien. De har

kännedom i andra andeväsen också.

Kupala har talat till hans och infernalisterna och utlovat stora rikedomar och makt åt dem om de finner grimoiren som finns dolt i ett kloster. Kupala själv har manipulerat en munk som arbetade vid klostret i Bucharest att skicka med den i en bokleverans till Kronstadts kloster. Där håller en kappadocier till som Kupala ville se oskadliggjord. Kupala instruerade Hans att använda sig av en eldbesvärjelse, att bränna de sidor av boken som handlar om hur man finner Kupalas svagheter och hur man bekämpar honom och spara de delar som handlar om hur man

befriar Kupala från den skyddande besvärjelsen. Hans måste bege sig till ett sällskap "spirit-talkers" för att be dem om hjälp. I utbyte säger Kupala, ska han ge dem ökat inflytande i det nya riket där kristendomen inte längre är rådande. Hans är alltså på väg till dessa "spirit-talkers". Kupala har redan uppenbarat sig för dem i drömmar och de är sympatiskt inställda. De är endast två personer. Rollpersonerna är Hans i hämlarna och finner honom hos andebesvärjarna. Efter en strid mot honom och andebesvärjarna segrar rollpersonerna och de ges de tio sidorna där det står hur Kupala befrias. De lyckas klämma ur Hans att han är ledare över infernalister i en skog nedanför Kronstadt och att de håller på att brygga förgiftade dekokter som de tänker hälla i brunnarna i transylvaniens städer. Nu har de satt stopp för Hans och för Kupala att få en skepnad. Hans kan inte bli ghul för han står under demonens inflytande. På

frågan hur Kupalas makt kan minskas svarar Hans att den minskar om trädet i den infernaliska skogen bränns ner men trädet övervakas av tio stycken Kupala andar. I skogen finns även ett träd med en öppning som leder ner till Kupalas underjordiska rike. Detta träd är en portal som också kan brännas ner. Hans, som tidigare varit en beläst munk som trots förkommit, hade tidigt vikit av från sitt kall och börjat experimentera med det ockulta. Någonting han hade stor fallenhet för. Under sina vandringar som förde honom till den infernaliska skogen gjorde han sin första kontakt med Kupalas befälhavare. Sorgeken. Detta träd befallde Hans att gå i hans tjänst och söka upp bryggarna i skogen. Dessa stod redan under Kupalas inflytande i sin bryggarkonst. I utbyte mot att Hans ska vara demonens språkrör ska han få fem stycken andar med sig. Demonen instruerade Hans att gå till



infernalisternas bryggerhus och där förklara sig som deras ledare genom att göra en uppvisning med andarna. Infernalisterna föll på knä mer av fruktan än respekt och lät Hans bli deras ledare. Infernalisterna har instruerats att äta av påverkade växter och örter och börjat mutera på hiskeliga vis. Det Hans ska göra efter att han utplacerat andar hos olika borgmästare i transylvanien. Utan andarna är Hans ganska försvarslös och därför har han instruerats till att bege sig till en andebesvärjares hus för att ta med dem till den förbannade skogen söder om Kronstadt. Kupala har redan uppenbarat sig i syner för dessa andebesvärjare (spirit-talker) och de känner till att Hans ska skickas dit. Andebesvärjaren tar emot Hans och går med på att utföra ritualen som häver den besvärjelse som håller Kupala från att kunna materialisera sig. Tillsammans beger ska de bege sig till den förbannade skogen. Rollpersonerna anländer dock

till andebesvärjarens hus samtidigt och Hans är också där. Andebesvärjarna bor i ett stort trähus utan särskilt mycket försvar. Vad ska rp göra? Några tänkbara lösningar är att de går till attack, försöker komma in i huset tillsynes fredligt, eller att skugga detta onda sällskap. De är sedan på väg mot den förbannade skogen och där skall andebesvärjaren försöka motverka besvärjelsen som igångsatts av Theodores.

Om Andebesvärjaren och Hans överraskas i Huset händer följande; X

### Övrigt

Vad går egentligen överenskommelsen mellan Hans och Kupala andarna ut på egentligen? Hans ville ha makt genom Kupalas befälhavare. Denne ande lovade honom att han skulle få vad han önskade genom att låta konungen av Ungern bli besatt. Befälhavaren berättade att slottet är skyddat av en magisk besvärjelse gjord av hovets trollkarl och att Kupala och hans andar tycker att slottet är en mycket

ogästvänlig men viktig strategisk punkt som måste brytas ner. Hans dirigeras därför till en gammal spirit-talker som bor i ett chantry i närheten av X. Denna grupp av spirittalkers är tre stycken och de är mycket gamla och bittra på kungariket och vill se det störta tillsammans med kristendomen. En av dem är villig att följa med Hans för att bryta ner den skyddande besvärjelsen. Hans lyckas få denna gamla häxa inbjuden till slottet. Han vill gärna visa en klok kvinna som hjälpt honom med mycket. Vad har Hans för möjlighet till en inbjudan till hovet? Hans påstår att alkemistgillet kommit mycket långt i sin forskning om eldens natur och att han med viljekraft kan få föremål att antända. Detta är i själva verket en hedgemagic besvärjelse som han lärt sig i alkemistgillet. Alkemisterna är ännu inte bjudna till slottet men låter Hans föra deras talan tills vidare. Hans säger att han är den som kommit längst i utforskandet av



eldens mysterium som kan antända föremål genom att känna vilken substans de består av. Rollpersonerna som är Hans på spåret anländer direkt till Budapest och känner inte till vad som hänt i andebesvärjarnas hus eller att Hans har med sig en av deras medlemmar. Hans känner till vampyrers existens och han vet att de inte tål eld. Planen är att Hans ska låta häxan bryta ner den skyddande sfären för att sedan öppna dörrarna för Kupala att besätta konungen och låta riket styras av honom

#### Äventyrsskiss

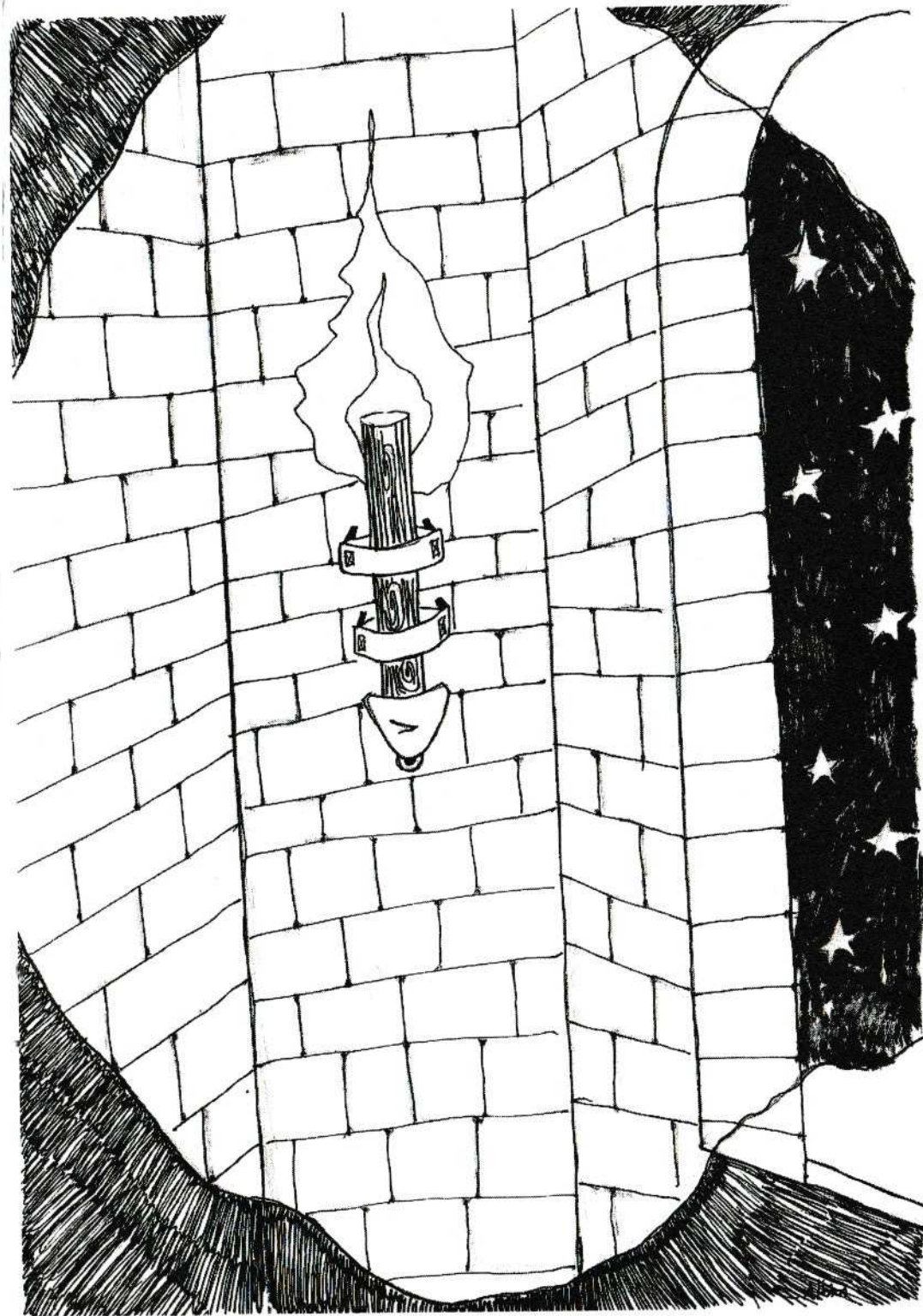
Rollpersonerna beger sig från transylvanien till Budapest. De driver omkring på gatorna och möter cheriffen som för dem till prinsen. De berättar vad de har för ett ärende och att de söker Hans som är verksam i alkemisternas gille. De får höra att alkemisterna varit framgångsrika och lyckats skapa en magisk eld som inte går att släcka och att de sysslar med all

möjlig trolldom i det huset på kungligt medgivande.

Alkemisterna har bjudits in till kungliga slottet för att där presentera sin eld med demonstrationer.

Rollpersonerna som skickas ut av prinsen vill att de ska stoppa alkemisterna från att presentera sin eld. De ska föras under blodsed och sedan vara prinsen trogna. Rollpersonerna får flaskor med vin preparerade med prinsens blod.

Alkemisterna vill inte släppa in rollpersonerna till tornet under natten men om de har ghuler så kan de komma under dagen. En vampyrjägare och hans medhjälpare befinner sig i staden och hälsar på hos alkemisterna. Han har hört talas om elden och anländer med ett brev från kronan med ett sigill där det står skrivet att det håller på att utformas en vampyrjägarbataljon under en man vid namn Sacharias. De vill ha den alkemiska blandningen för att göra brandpilar. I slottet ska det hållas en bjudning och



alkemisterna är bjudna.  
Ärkebiskopen menar att  
alkemisternas eld kan vara ett  
effektivt vapen mot nattens  
fasor. Alkemisterna vet inte  
själva vad de ska ha elden till.  
Hans har återvänt från  
transylvanien och är också  
bjuden till slottet.  
Rollpersonerna måste se till att  
de blir bjudna till slottet.  
Prinsen ordnar med den saken  
och sällskapet presenterar sig  
som en krets kring en  
vandrande riddare på äventyr. I  
slottet vill man höra historier  
och annat. Blir det inga historier  
kommer riddaren att utmanas  
för att visa hur skicklig han är.

Hans har förberett en Kupala  
ande som ska ta bosättning i  
konungen själv. Han lyckas  
med det och är redan besatt.  
Hans befinner sig i slottet och  
blir väl uppvaktad. Ifall  
rollpersonerna (eller någon av  
deras ghuler under kvällen  
blåser i pipan kommer två  
Kupala andar att uppenbara sig.  
Konungen blir rasande och

försöker bortförklara saken  
med att sällskapet har en  
förbannad flöjt och att de ska  
kastas i fängelsehålan. Kungen  
säger något på ett främmande  
språk och Kupala andarna  
försvinner. Här finns redan en  
tydlig ledtråd.  
Coteriet har att välja mellan att  
strida, fly, låta sig fångas in eller  
diskutera.

Att strida  
Coteriet blir övermannat och  
tvingas ge sig

Att fly  
Om någon eller några är  
mycket skicklig i obfuscate kan  
det gå vägen eller behärskar  
någon annan diciplin.

Låta sig fångas  
Rollpersonerna förs till en mörk  
fängelsehåla och blir ifråntagna  
flöjten. Konungens svenner  
låter hälsa att de ska föras inför  
en klerikal domstol anklagade  
för häxkonst och  
frambesvärjande av demoner.  
Rp måste använda sig av



discipliner för att ta sig ur denna knipa.

Diskutera

Det befinner sig en och annan magikunnig i hovet som kan tycka att det låter tänkbart att konungen är besatt.

## Kievs kalla hjärta

(Äventyrsfragment)

### Bakgrund

Denna krönika utspelas i staden Kiev och dess omgivningar. Principatet Kiev är en konfederation av mindre domäner som styrs av småprinsar. Under natten pågår en konflikt mellan dessa smårika. Det är en konflikt som i stora drag utspelas mellan tzimische och silverklornas varulvar. Både vampyrerna och varulvarna har aristokratiskt blod och äger borgar och landområden. Situationen gör dock gällande något som kan beskrivas som ett "kallt krig" vilket gör att det sällan sker öppet. I en skog utanför staden Kiev sover häxan och vampyren Baba Yaga. Hon har för närmare hundra år sedan spridit skräck omkring sig där hon dragit fram men därefter fallit i torpor. I hennes tjänst har hon tre ryttare som rider runt mellan territorierna i Kievs principat och dessas krav blir ofta

tillfredsställda då de kräver blod till sig själva och stundvis till Baba Yaga. Dessa "Baba Yagas Brood" verkade förts som vampyristiska vandaler och hade bara tagit sitt namn på gruppen för att sprida skräck omkring sig. Långt senare blev de kontaktade av Baba Yaga i en drömsändning (Hon behärskar för andra vampyrer främmande förmågor pga hennes extremt höga värden Auspex m.m.). Baba Yaga bestämde åt "Baba Yagas brood" att deras nya namn ska vara Baba Yagas ryttare. Några hundra år längre in i framtiden har Baba Yaga ersatt vampyrer som hennes "tjänstefolk" och har istället ryttare i form av andeväsen till sin hjälp. Bönderna fruktar ryttarna men vill inte bli ovän med Baba Yaga och tillmötesgår villkoren. Även varulvarna hyser en viss respekt för ryttarna men det är snarare den person som står bakom dem som utgör en fara. Silverklorna har gett Baba Yagas ryttare tillåtelse att göra vad de behagar på deras

domäner under villkoret att de inte ska sprida vampyrismen vidare. Rollpersonerna är på resa från Krakow i Polen för att bosätta sig i Kiev, med ett rekommendationsbrev från tremeraren Claas Dresher. De ska sprida bildning och kunskaper till Kiev och bidra till att civilisera området som lidit svårt under ett tidigare anfall som lagt stora delar av staden i ruiner. Claas Dresher har dock berättat att detta rekommendationsbrev inte gör mycket till eller från i saken och säger att han hört att det inte finns någon prins i Kiev. Han hävdar att staden skulle kunna erbjuda möjligheter för ett initiativrikt coterie. Han tror att det är furororna som styr staden och att de måste bör försöka samarbeta med dem.

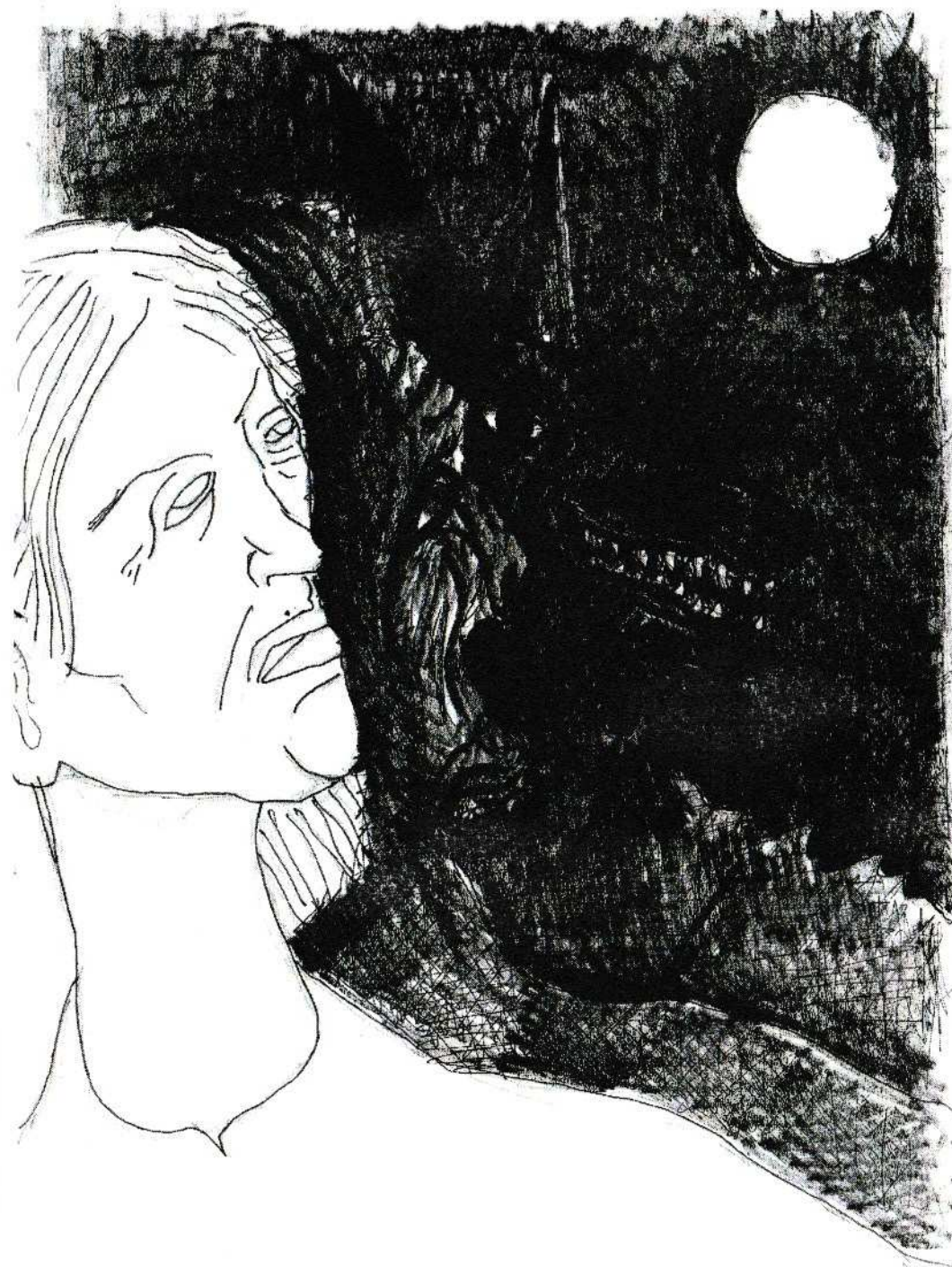
#### Akt 1 *Resan från Krakow till Kiev*

Obs: SL kan själv fylla ut denna resa med fler händelser och med mer bakgrundsinformation om den känns för mager

Coteriet beger sig med häst och vagn tillsammans med sina ghuler ( om de har några) från Krakow till Kiev.

Äventyret börjar på vägen dit och en rastplats i en by som har ett värdshus för resenärer till Kiev. Rp:na har mött många sådana inrättningar längs den väg som längre fram i tiden kommer att kallas hansaväg. Rollpersonerna är trötta och finner inrättningen tilltalande med många gäster och öppet sent på natten denna fredag.

På värdshuset serveras en del rätt kött och byborna ger ett lite barbariskt intryck. Ifall rp:na ska försöka förföra några av gästerna så märker de att det är svårare ( SL får själv modifiera). När de dricker av blodet från någon gäst upptäcker de en sällsam smak av vilt. Gästerna på värdshuset är "kinfolk". Ifall rp:na stannar längre på värdshuset kommer det att titta förbi två varulvar. Andra natten dyker två varulvar upp aristokratiskt klädda. De känner doften av vampyrer men låtsas



som ingenting. Istället sätter de sig ner hos dem och börjar fråga vilka de är och vad de gör i byn. På frågor riktade till dem själva svarar de att de är stormän med ägor i tarkten. Därefter går de sin väg. Ifall rp:na stannar en tredje dag kommer wärdshusvärden att kontakta varulvarna och kistorna kommer att föras till en av varulvarnas herresäten. De kommer att binda rollpersonerna och förklara för dem att de ska återvända till Krakow och att de inte är välkomna i trakterna runt Kiev. Förmodligen går det inte så många dagar innan coteriet beger sig iväg. De märker att de är förföljda av vargar på vägen till Kiev, men att vargarna strax beger sig iväg.

Akt 2 *Framme i Kiev*

Coteriet kommer fram till Kiev före gryningen. De känner inte till något wärdshus men märker att det finns flera övergivna hus som det går att övernatta i. Nästa natt börjar de antagligen att fråga runt efter ett wärdshus och de märker att det är en del folk som är ute och går i mörkret med lyktor. De blir anvisade till Sign of the skull. Väl framme vid i wärdshuset blir de väl mottagna av Galatia. Hon undrar vad rp:na önskar och säger att wärdshuset kan erbjuda det mesta, vilket inkluderar mängder av olika droger och slavar som kan stå till tjänst med det mesta. Den första natten händer ingenting men någon senare natt kan SL låta bortrövandet äga rum. Rp kan gå på upptäcksfärd genom Kiev om de vill eller stanna på wärdshuset. Låt handlingen improviseras fram. Galatia har redan genomskådat att rollpersonerna är vampyrer men låtsas om ingenting. Ifall rp:na använder färdigheter som

investigation eller collect rumors o dyl. Får de reda på att de som styr staden kallar sig Gillet och att deras krav måste tillmötesgås. De har en vaktstyrka som är ute på nätterna med lyktor. Gillet kräver att folk ska betala skatt till dem i utbyte mot beskydd och att de försöker bygga upp staden igen. Rp:na kan här fatta misstanke kring att detta gille nog skulle kunna vara furorevampyrer. De får veta att Kiev nuförtiden kallas "Fria-Kiev". När rp:na är ute efter att utforka staden kan beskrivningar från Transylvania by night användas.

Om rp:na börjar fråga efter gillet blir de anvisade till Uppertown till ett stenhus i tre våningar där de ska tala med en person vid namn Blok. När rp kommer in i huset möts de av två ghuler beväpande med spjut. De tillåts att träffa Blok. Han sitter i en vräkig stol och tar emot dem. Båda parter förstår att de har med vampyrer att

göra. Blok undrar vad de har i Kiev att göra. Visar coteriet sitt rekommendationsbrev tar han emot det och säger skeptiskt att det är oroliga tider i Kiev just nu, men att Blok ska låta dem träffa ledaren, piratdrottningen Amiredzjibi. Snart ska ändringar ske i Kiev som begränsar Galatias och Groznys inflytande till wärdshuset. När rp får träffa Amiredzjibi berättar hon för coteriet att det är furororna som styr Kiev och att de måste ställa sig under deras regler vilket innebär att de inte får motarbeta Furorornas inflytande. SL kan själv precisera vad just detta innebär. På frågor om varulvar i territoriet berättar Amiredzjibi att de inte har riktigt överblick över den saken förutom att de hade tillfångatagit en "kinfolkspion" under silverklorna. De lyckades tvinga ur honom informationen att en silverfang vid namn Ursa var intresserad av hur styret i Kiev fungerade. Spionen avrättades. Vad som är underförstått i sammanhanget

är att Kiev behöver fler vampyrer men också att furorna kräver en viss grad av lojalitet.

### Akt 3

Under en dag på wärdshuset, t.ex den andra dagen (eller tredje beroende på vad som passar) blir en rp bortrövad. De andra ligger fortfarande och sover, kanske drogade av belladonna, eller att wärdshuset ha bjudit på en kraftfull sömndrog i arabiska vattenpipor. När de andra vaknar är en rp försvunnen. Denne har blivit förd till skogen, bunden i en kista av tre ghuler. De stannar utanför skogen där Baba Yagas hus står och väntar på en av ryttarna. Rp vaknar av att de bär ut honom/henne ur kistan. De börjar därefter bära rp in mot gläntan. Här kan SL avgöra vad han tycker vore lämpligast. Att låta en leshii gå till attack mot de störande ghulerna som försöker väcka liv i den sovande häxan eller låta de andra rollpersonerna få upp ett spår

som leder till skogen. Ifall leshiin går till attack kommer han att ge ghulerna en svår omgång och därefter hjälpa rollpersonen. Han berättar att inne i skogen bor en häxa som ligger och sover och att han inte vill att hon ska vakna. Han berättar också om tre ryttare som tjänar henne. Han skulle vilja ta kol på dem men han kan inte göra det själv. På frågor om ryttarna svarar han att de nog kommer att framträda redan ikväll. Om rp gömmer sig tillsammans med leshii eller ensam kommer han/hon att se ryttarna gå till huset. Vederbörande kan dock bli upptäckt genom att ryttarna använder Heightened senses och riskerar då att bli tillfångatagen igen. Den bästa lösningen är att bege sig tillbaka till Kiev. Leshiin säger också till rp:n att skynda sig hem. Ryttarna känner ännu inte till någon av dem. Om rp envisas med att stanna kommer leshii att hjälpa vederbörande mot ryttarna men det kan bli en svår

kamp.

---

De andra rollpersonerna.

De andra rp:na har blivit förda till ett stenhus. De ligger i kistor men...

Fortsättning kommer i nummer 9

Kampanjskiss till Dark ages  
Vampire

### Nattlig resa mot yttersta norr

Obs: Denna kampanjidé är tänkt att utspela sig under medeltida Visbys glansålder, alltså senare än 1230-talet. Lappland och delar av norrland är samiskt och icke-kristet. Längs de stora vidderna och i skogarna finns allsköns älvaväsen. SL kan läsa lite om Olaus Magnus verk från 1500-talet för att få inspiration till dylika väsen och gärna hitta på egna. Jättar är alltid på sin plats. Lite kunnande vad gäller samisk kultur är heller inte fel. Vad som här nedskrivits har aldrig provspelats men det är skrivet utifrån att rollpersonerna ska tillhöra klanen Gangrel eller kanske deras blodslinje einherjar. Vad som ska hända i Visby under karnevalen låter jag SL hitta på själv, eller varför inte skriva en fortsättning och skicka till Horrum. Texten rymmer lite "svengelska" men det är svårt att undvika när man skriver

material till Dark ages Vampire. Äventyret ska utspelas under vintertid och tremerearen har "flugit upp" med hjälp av sina gargyler.

Rollpersonerna är gamla gangrel som funnits sedan vikingatiden och drar runt som vandringsmän i det vampyrglesa skandinavien. Tremere har nått Visby och är på väg att sprida sig norrut i sökan efter glömd visdom, exploaterande av älvafolk, utökande av sitt revir m.m. Gangrelvampyrerna som är rollpersonerna beslutar sig för att ta upp kampen mot Tremeres spridning genom att först bege sig till lappland i sökan efter de mäktiga enoiaderna. De beger sig mot dessa trakter och kommer först till Ume och därefter vidare. Det visar sig att även några tremereare är på jakt efter enoiaderna för att begå diableri. De har redan diableriserat gagrelvampyrer i jakten efter den sällsynta diciplinen protean. Dessa tremereare har blivit mer

djurlika, för att inte säga odjurslika. Tillslut finner rollpersonerna efter att ha hört rykten om en nomadiserad samebosättning som har med sig en mäktig ennoiad. De beslutar att förhandla med denne ennoiad. Hos denne ennoiad finns även en tremereare som gett sällsynta gåvor till ennoiaden och allesamman håller ett rådslag om vad de olika parterna har att ge. Det finns en till grupp involverad och det är Messianic voices som dyker upp för att de hört ryktet om att ett ont väsen ska finnas i samebosättningen. De har med sig riddare. Detta händer utanför Ume. De är bosatta i Ume och har lyckats att etablera en kyrka där, befolkningen är dock inte helt kristnad. Ennoiaden, Tremerearen och rollpersonerna måste förhandla om hur de ska hantera dessa magiker som försöker föra ut kristendomen bland den samiska befolkningen. Ingen vampyr är längre säker i samebosättningen

utan tvingas att sova i en grotta eller i jorden ute i skogen. En av messianic voices-magikerna är mycket gammal och mäktig. Han har vana att hantera hedningar och hans främsta mål är att sprida kristendomen och konvertera hedniska magiker till messianic voices lärar. Eftersom Ume ligger långt borta kan de använda sig av okonventionella metoder som kanske annars skulle väcka kyrkans ogillande. Det är med skepsis som vatikanen har överseende med messianic voices. Efter att "sällskapet" lyckats hantera messianic voices ställs de inför en egen konflikt. Ennoiaden beslutar sig för att ingen av parterna ska få ta del av ennoiadens kunskaper. Tremerearen blir ursinnig men han hade redan detta i åtanke att det skulle kunna hända. I hemlighet har han med sig flera gargyler och en natt anfaller de och flyger bort med ennoiaden till tremerearen, utanför Ume. Gargylerna håller fast ennoiaden och tremerearen

begår diableri. Effekten blir mycket märklig. Tremerearens fysionomi förändras och han får rovfågelliknande ansiktsdrag. Nu tänker tremerearen återvända till Visby. Rollpersonerna kan försöka söka rätt på en annan ennoiad. De finner en medgörlig ennoiad som beslutar sig för att undervisa rollpersonerna i den mycket fördolda diciplinen X. Denna ennoiad lär ut detta om han får veta vad tremerearen gjort. Rollpersonerna kan sedan bege sig till Visby för att ta upp kampen med tremere där. De kan följa med ett långskepp från Ume. Hitta på en specialregel för vampyrsömn till havs eller låt de ta den långa vägen längs land sparsamt kryddat med möten med skandinaviska förtrollade väsen. I Visby har tremere mycket goda kontakter med Ventrue och dessa tycker att gangrel är en samling löskerfolk som ska ha ett mycket angeläget ärende för att få stanna. Om de anländer till karnevalen så blir de

välkomnade under karnevalstiden. Rollpersonerna skulle kunna försöka få prinsen att få upp ögonen för att tremerearen begått diableri mot en ennoiad men han är svår att övertyga. Väl i Visby under karnevalen finns det många sidospår som skulle kunna leda till andra intriger och möten med besökande kainiter.

Till Chock & Chill  
Vägen

### SHAMANISM

Denna vägen är en medicin mans yttersta kall. Man använder trumman till att nå extas i både kropp och själ. Det finns nio undre världar och här kommer följande. Alltid vid en resa så lämnar shamanen kroppen.

1  
Tunnel som leder ner i underjorden, tunneln är gjord i sten och jord. I tunneln kan man stöta på insekter oftast spindlar dem kan man också kalla för kraftdjur.

2  
Svart hav av tomhet, i de djupaste djupen. Oftast när shamanen reser i detta hav av mörker surrar han runt motsols i mörkret för att träda in i nästa värld.

3  
I denna värld finns och reser de flesta kraftdjuren. Det kan vara stora skogar eller vatten fall. Här bor också indianer i oftast hyddor eller små byar, den som

reser flyger oftast från himlen eller i luften vid ett vattenfall när man passerar kraftdjurens rike.

4  
Denna värld består av hav. Man kan simma eller resa i en vatten tunnel vidare tills man kommer till en strand eller till en annan värld.

5  
Asagudarna och andra gudar väsen. Denna värld består av gudars hemvist. Shamanen bestämmer själv vilka gudar som skall mötas. Asagudarna Tor Odin och Valhalla Frej, Loke, med alla asaväsen. T.e.x.

6  
Hades  
Detta är dödsriket de dödas väntsal. Här går vilsna själar och om man har otur träffar man en dödsängel men det är en enkel sak för en shaman.

7  
Här börjar Älvornas rike och här bor alver och småknytt. En skog med oftast snö och blåsig vind. Här kan man hitta smycken och magiskt artefakta i



andevärden.

8

Denna värt består av gottgångar och grottor, berg mm. Här bor dem fula trollen, trollens rike.

9

Nifelheim, jättars hemvist, denna värd är frostens och isens rike. Stora glaciärer längre går det inte att komma, här bor isättarna och en äldre lyriker sa att de kan det visaste hemligheterna har jättarna, visdomen självt har dem och shamanen kan rådfråga jättarna och få visa svar.

#### KRAFTDJUR

Kraftdjur är shamanens följeslagare och vän om en rollperson ser sitt kraftdjur så kan han be djuret om en tjänst  
T.e.x. Gräv en grop eller flyg över himlen så jag kan se från ditt perspektiv. Kraftdjur är också en följe slagare och kan vara till bra hjälp då shamanen reser i de undre världarna.

Ny färdighet till Chock och Chill.

#### YOGA

Denna färdighet står för vighet och harmoni. Om man är mästare i denna färdighet så kan man t.e.x. Klämma sig igenom smala utrymmen.

Om man är elev så kan man t.e.x hoppa från tre meter höjd utan att bli skadad. Alla med förmågan yoga får pluss 5 poäng i viljestyrka när man först använder yoga och sedan viljestyrkan.

(STY+ VIGH+PCN+VJST)/4

Ny besvärjelse till Chock och Chill.

#### TID OCH RUM

Med denna besvärjelse kan varelsen flytta något eller någon, några till en annan plats.

Denna besvärjelse kan endast användas mot S.A.V.E.

Medlemmar. T.e.x.

Rollpersonerna rör en eka i en sjö och då märker de att ett isblock kommer flytande, de har helt enkelt rest genom tid och rum och hamnat uppe i Alaska. Denna besvärjelse fungerar som i tidsstopp över hela jorden, (över hela Världen).

Typ: FVR

Kostnad: 20/omg

OVV: 135

Kolumn: VJST

Räckvidd: Obegränsad

Effektyta: Obegränsad

E= Personen påverkas inte av besvärjelsen på något sätt

D= Personen vaknar t.e.x. i badrummet när han sov i säng rummet.

C= Samma som i D men

dubbelt så många gånger.

B= Du hamnar 1T10 timmar tillbaka i tiden.

A= Du är helt och hållet försvunnen i tid och rum.

Ny varelse till Chock och Chill.

#### BLODS HAJ

Denna varelse är en blodtörstig människor ätare, hajen är stor och farlig, det är en vit haj. De mest kända jätte hajarna finns runt fångelse ön Alcatraz, det sägs att ingen kunde simma där ifrån.

STY 85 (110)

PCN -

VIGH 75 (82)

VJST 17 (31)

PER -

ITF 31 (45)

TÅL 100 (112)

OVV 120

SKRÄCK 12

ATT 1/95%

FÖRFLYTTNING: L O, F O,

S 68

IP: 1800

Preludium till vägen magisk flöjt.

### Varg flöjten

S.A.V.E. skickar brev till spelarna, där det står att de ska till Alaska och bo i en iglo. Utrustning finns att hämta i Dublin. Spelarna hämtar sin utrustning som består av tjocka vinterkläder, snöskor, skidor, ishackor, stavar, proviant samt kniv, gevär och pistoler, beövningspilar, nödraket, beövningsgevär, rep, bergbestignings saker, spadar, torkat kött 5 kg, bröd och vatten dunkar, snöglasögon, det följer också en fälla av nät som skall fånga yetin som spelarna ska fånga och ta med den till Dublin.

Resan till Alaska.

De befinner sig på isbrytaren Kulla som bryter fram till övre Alaska. Med räddningsbåt förs spelarna i land.

Vandringen i kylan har slagit sin rot, efter tre timmars gång

kommer spelarna till ett isberg och spelarna blir tvungna att slå läger för det håller på att bli kväll.

### Snö iglon

Spelarna har byggt en iglo och rollpersonerna har en karta över Alaska och platsen vid berget kallas Varg gropen. Det blir natt och det är 40 grader kallt utanför iglon, ska rollpersonerna använda yetin fällan. Det har sovsäckarna klara för natten. Spelarna vaknar efter en frusen natt och när spelarna kommer ut så finns inget fångat i nätet denna natt.

### Is berget

Spelarna tar på sig snöskorna och börjar vandringen över berget spelarna måste korsa berget för det är vatten på sidorna. I alla fall så när ni kommer en bit så ser ni ett ljus från en snögrotta, ni kommer in i en snögång in till grottan och där inne sitter en häxa. Med en liten eld och över elden hänger en kittel fylld med soppa

och hon har kläder av garvat djurskinn.

- kom in mina vänner och smaka på min häxbrygd.

Hennes röst är sprucken och hon skrattar lite elakt. Om spelarna smakat på häxbrygden så värms det i hela kroppen och hon berättar att man då inte kan frysa ihjäl. Om spelarna frågar om yetin så svarar hon att han brukar hålla till vid toppen av berget.

### Magiska flöjten

Häxan tar fram en flöjt av vargben och hon berättar att man måste spela i flöjten mot yetin för då somnar han i 1110 dagar. Hon säger också att hon inte ska vara närvarande när det blåses i flöjten.

Det enda sättet att fånga Yetin är att hänga upp nätet på toppen av berget om rollpersonerna gör så måste de bestiga det lilla berget här måste de utrustningen komma väl till hands.

### Yetin fångas

På morgonen är spelarna på väg till toppen av berget för att se om de fångat besten och vid häpnad sitter en Hårig apmänniska fastnat i nätet, en neandertalare. Om spelarna blåser i flöjten somnar yetin i 1110 dagar, resan tillbaka har börjat i snögrottan finns ingen, häxan är borta, hon har nämligen tagit sin kittel och flygigt till varmare trakter under en tidstopp.

Rollpersonerna kommer till räddningsbåten men fångsten och kommer över till iskryssaren.

### Dublin

Dublin är nöjda över den sovande yetin, ni kommer in i ett rum där det finns 8 stycken personer de använder skyddande sfär, tillslut så går en person fram mot yetin och öppnar en port till det okända och kastar varelsen in i det okända. *SLUT.*

-

Regel tillägg till Chock & Chill

### TUR

Alla kan offra tur Från grundegenskapen Tur, men kan högst offra ett mest två poäng per omgång, men då förlorar man dem poängen permanent och får aldrig dem tillbaka. Om man har återställa tur så kan man få tillbaka poängen. T.e.x. *Olle har offrat tur så han har kvar 1 poäng han är då den mest olycksdrabbade personen i världen och dör väldigt fort om det blir strid, plus att han är ett hårsman från döden.*

Om man offrar ett tur poäng så är det alltid ett lyckat resultat. Man kan också köpa tillbaka Grundegenskapen Tur som kostar 500 IP poängen.

Om ni vill Skicka artiklar som  
T.e.x. Äventyr till HorrUm så är  
adressen : Kristian Widell.  
Tel : 090 198994  
Språkgränd 15. 90733 Umeå.  
Hemsidan är :  
[http://www.geocities.com/  
Pancaudax//](http://www.geocities.com/Pancaudax//)